

Domain Driven Design Using Java Prof. Gilberto Alexandre das Neves profgilberto.neves@fiap.com.br

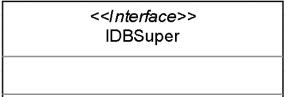


Checkpoint 4

Classe DragonBallSuper



Implemente a classe **DragonBallSuper** no pacote **bean** conforme orientações:



- + ler(String path): DragonBallSuper
- + gravar(String path): String



- Criar um projeto Java com nome CP4 e RM de todos os integrantes do grupo separados por _ (Exemplo:
 CP4_11000_22333_55666_77888). (fator multiplicativo: 0,5 à 1)
- Criar a Interface IDBSuper. (1,0 ponto)
- Criar modelo UML da classe (usar o Card como referência). (1,0 ponto)
- Criar a classe **DragonBallSuper** implementando a *Interface* (definir apenas construtor vazio e todos os *getters* e *setters*).
 (1,0 ponto)
- Método **ler()** lê o arquivo da pasta (*path*) informado e retorna um objeto da classe **DragonBallSuper** (delegue o tratamento deste erro à classe **IOException**). **(1,0 ponto)**
- Método gravar() salva o arquivo na pasta (path) informado e retorna mensagem de erro ou falha. (1,0 ponto)
- Incluir **Javadoc** na classe e métodos (explicando em detalhes o funcionamento do mesmo, parâmetro, retorno, etc). **(1,0 ponto)**

Observação: nome do arquivo deve ser formado pelo nome_do_personagem e extensão .txt

Classe UsaDBSuper



Implemente a classe **UsaDBSuper** (pacote **main**) com o método **main**. A classe deve utilizar a classe **JOptionPane** para interagir com o usuário, veja a seguir as orientações:

- 1. Exibir um menu perguntando para o usuário que operação ele deseja executar (cadastrar ou consultar um personagem de Dragon Ball Super). (0,5 ponto)
- Peça para o usuário informar o caminho da pasta e instancie o objeto da classe DragonBallSuper. (1,0 ponto)
- 3. Execute a operação escolhida (peça as informações necessárias para cada operação e exiba resultados). **(2,0 pontos)**
- 4. Perguntar ao usuário se deseja continuar (em caso afirmativo repetir os passos de 1 a 4 novamente). **(0,25 ponto)**
- 5. Em caso negativo, exibir uma mensagem se despedindo do usuário e encerre o programa. (0,25 ponto)

Entregar via *Microsoft Teams* do projeto compactado (.zip) e o UML em formato de imagem (.jpg)

Orientações



- Checkpoint em grupo de 3 a 4 integrantes.
- Valor total do Checkpoint: 10,0 pontos.
- Adicionar no topo de cada Classe comentário com o RM e Nome Completo de todos os integrantes do grupo.
- Somente comandos/conceitos ensinados em aula podem ser utilizados.
- Apresentar o projeto ao professor e responder as perguntas que serão realizadas na data informada.
- Responder incorretamente as perguntas que serão realizadas acarretará desconto da nota para **todo o grupo (0,5 ponto** para cada resposta errada).
- Este checkpoint é **PRESENCIAL**, o não comparecimento na data da apresentação acarretará **perda total da nota** para este integrante.
- Feedback e nota do Checkpoint informado no ato da apresentação.
- Desobedecer a qualquer orientação acarretará desconto na nota (0,5 ponto para cada incidência da infração).